Este juego permite vivir la imaginaria aventura de un viaje por mar dirigiéndose hacia puerto seguro, bajo el constante acecho de un peligroso submarino.
La figura 1 muestra una reproducción de la transparencia que debe ser utilizada en este juego. El submarino está situado a la izquieda y permanecerá atento al avance de la flota que tiene su punto de partida en el ángulo superior derecho de la pantalla. El «elemento luminoso» del jugador n.° 2 deberá desplazarse siguiendo la ruta marcada en azul sobre la transparencia, simulando el movimiento de los barcos. Este desplazamiento lo conseguirá mediante la acción oportuna sobre los mandos de HORIZONTAL y VERTICAL de su «módulo de mando». El submarino lanzará sus torpedos destructores mediante la pulsación del botón de JUEGO, intentando evitar el paso de la flota.

## Preparación

1 Púlsense las teclas n.° 1 y n.° 5 de la «unidad central».

2. Colóquese sobre la pantalla del televisor la transparencia correspondiente a «SUBMARINO», donde aparecen los barcos situados en la parte superior derecha y el submarino en la parte central de la izquierda.

3. Ambos jugadores deben regular sus mandos de TRAYECTORIA situándose en lo posición vertical central.

4. El jugador de la izquierda es el capitán del submarino y debe tomar posición en él colocando su «elemento luminoso» en coincidencia con el mismo. El jugador de la derecha (n.° 2) es el comandante de la flota y debe situarse al mando de la misma. (Figura 2.)

## Iniciación del juego

Utilizando los mandos de HORIZONTAL y VERTICAL el comandante de la flota hace navegar sus buques por la ruta marítima azul. El número de barcos que ilustra la transparencia es únicamente representativo; en el juego, dicho número se considera ilimitado. (Figura 3.)

El capitán del submarino lanza sus torpedos con la pulsación de la tecla de JUEGO. Debe dirigir el camino del torpedo con el control de TRAYECTORIA. (Figura 4.)

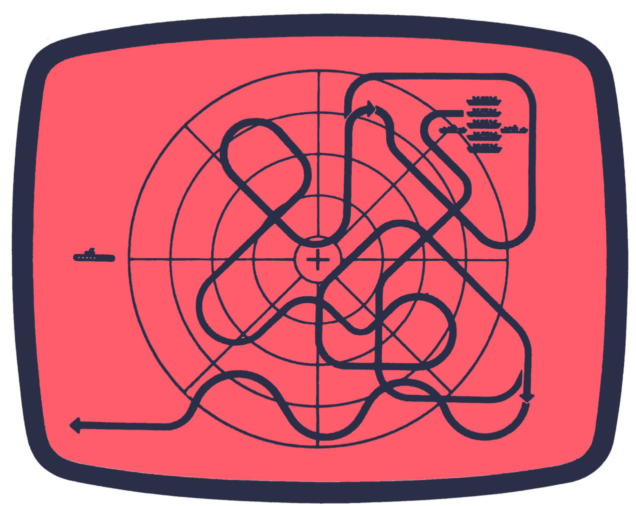
Cuando se logra un blanco o impacto del torpedo lanzado por el submarino (figura 5) desaparecen torpedo y buque. El capitán del submarino vuelve a «cargar» sus tubos lanzatorpedos con la pulsación del botón de JUEGO del comandante de la flota. El capitán del submarino lleva la cuenta en voz alta de cada buque hundido a causa de los efectos de los torpedos o minas submarinas. Si la flota sale de la ruta marina, ello significa que se ha encontrado con minas, lo que equivale a la pérdida de un buque. En ningún caso puede maniobrar hacia atrás; en caso de hacerlo, pierde también un buque.

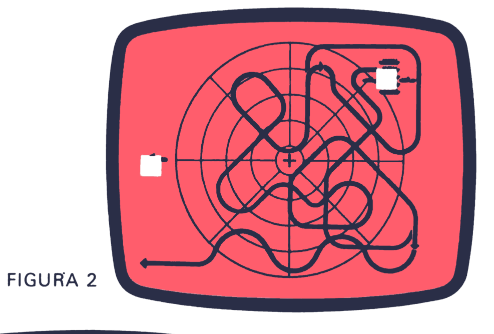
Cuando la flota llega al final de la ruta marítima y se encuentra fuera de ella (figura 6) significa que ha podido llegar a puerto seguro. El comandante de la flota lleva a cabo dos misiones más (un total de tres actuaciones) y los jugadores efectúan un cambio en los mandos. El capitán del submarino toma el mando de la flota y el comandante de la flota pasa a hacerse cargo del submarino.

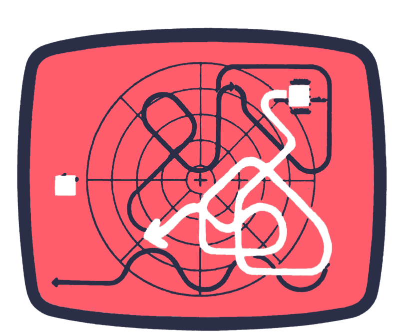
El ganador es el capitán del submarino que llega a hundir mayor número de buques por torpedos y minas en el desarrollo de las tres misiones.

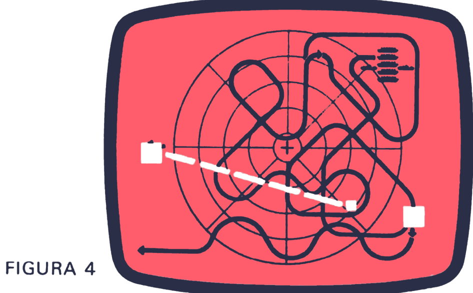


# ATAQUE SUBMARINO


FIGURA 1


FIGURA 2


FIGURA 3


FIGURA 4

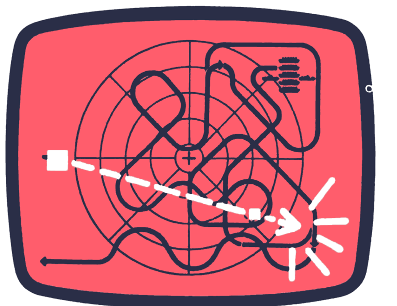

FIGURA 5


FIGURA 6